

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Kelompok B. Hasil dari penelitian pengembangan ini berupa Model Permainan Halang Rintang yang dikemas dalam bentuk CD (Compact Disk) dan buku panduan pelaksanaan. Model Permainan Halang Rintang dikembangkan dan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli media, ahli materi, guru dan pencapaian perkembangan anak TK Kelompok B.

1. Analisis Kebutuhan

Tahap ini diawali dengan melakukan studi pendahuluan atau analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilakukan guna untuk mengetahui berbagai masalah atau kendala yang terjadi di lapangan yang kaitannya dengan proses pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan di Kabupaten Bantul dengan cara observasi dan wawancara pada empat TK. Observasi tersebut dilakukan di TK Kuncup Harapan, TK TRI DAYA, TK Nurul Ilmi, dan TK ABA. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap kepala sekolah dan guru diketahui bahwa:

Pertama, dari keempat TK khususnya kelas B proses pembelajaran masih didominasi pada kegiatan menulis yang belum dirangkai dalam suatu kegiatan bermain dan penggunaan LKA dalam proses pembelajaran. Secara garis besar pembelajaran di TK diawali dengan apersepsi tema yang akan dibahas pada hari itu selanjutnya guru menjelaskan tugas yang dikerjakan kemudian anak

mengerjakan tugas yang diberikan guru. Pembelajaran atau kegiatan yang berkaitan dengan motorik kasar anak jarang dimasukkan ke dalam proses pembelajaran. Di beberapa TK guru lebih menekankan kegiatan pembelajaran pada motorik halus daripada motorik kasar. Guru menganggap bahwa motorik kasar mudah dilakukan bagi anak, motorik halus dapat mencakup semua aspek perkembangan anak dan pembelajarannya dapat dilakukan di dalam kelas.

Kedua, semua sekolah menstimulus kegiatan motorik kasar anak hanya melalui senam. Kegiatan lain selain senam yang dilakukan guru yaitu melalui lagu yang disertai gerakan. Guru juga menyatakan bahwa belum pernah menerapkan kegiatan permainan yang mencakup 5 unsur motorik kasar anak.

Ketiga, sarana dan prasarana yang sudah cukup memadai dalam menunjang proses kegiatan pembelajaran belum digunakan secara maksimal. Padahal dalam proses pembelajaran tidak harus selalu belajar di dalam ruangan akan tetapi dapat dilakukan di luar kelas sehingga anak-anak tidak merasa bosan dan jenuh.

Keempat, kegiatan yang dilakukan untuk menstimulus motorik kasar masih belum terlihat. Belum adanya kesadaran guru akan pentingnya kegiatan motorik kasar, sehingga belum terlaksananya kegiatan yang dapat menstimulasi kegiatan motorik kasar anak.

Berdasarkan pemaparan diatas, diketahui bahwa pengembangan model permainan halang rintang perlu dilakukan. Oleh karena itu, peneliti mempunyai pemikiran untuk mengembangkan permainan halang rintang tersebut. Permainan halang rintang ini merupakan kegiatan bermain yang bertujuan untuk

meningkatkan motorik kasar anak. seluruh kegiatan dilakukan secara berurutan dengan 5 pos kegiatan.

2. Hasil Pengembangan Model

Pengembangan model permainan halang rintang dihasilkan berdasarkan analisis kebutuhan. Adapun hasil analisis berupa draf awal model permainan halang rintang dan langkah-langkah permainanya. Desain model permainan halang rintang dikemas dalam bentuk CD dan buku panduan pelaksanaan. Pada CD terdapat video pembelajaran yang merupakan media audio visual untuk guru dalam memahami proses pelaksanaan model permainan halang rintang. Buku panduan pelaksanaan digunakan sebagai panduan guru dalam melaksanakan model permainan halang rintang. Deskripsi produk dari desai awal pengembangan model permainan halang rintang adalah sebagai berikut:

a. Langkah-langkah Model Permainan Halang Rintang

Model permainan yang dikembangkan merupakan langkah-langkah pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.

1) Pendahuluan

Pada kegiatan pendahuluan, guru mengkondisikan anak dengan berbaris. Selanjutnya anak-anak melakukan kegiatan prapemanasan yaitu pengukuran suhu tubuh dan berat badan sert melakukan gerakan pemanasan.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan kegiatan permainan halang rintang yang terdiri dari 5 pos kegiatan. 5 pos kegiatan tersebut adalah berlari cepat, berlari

bolak-balik, meniti papan titian, melompat, dan melempar bola. Adapun penjelasan pada masing-masing kegiatan yaitu:

1. Berlari cepat
2. Berlari bolak-balik: lari memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lainnya.
3. Meniti papan titian: lari kemudian berjalan melewati papan titian.
4. Melompat: lari kemudian melewati kardus dengan melompat
5. Melempar: lari kemudian melempar bola sesuai sasaran

3) Penutup/ pendinginan

Kegiatan penutup berupa kegiatan pendinginan dengan melakukan gerakan-gerakan ringan dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan pendinginan bertujuan untuk merileksasikan tubuh setelah melakukan kegiatan inti sedangkan evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengevaluasi hasil pembelajaran proses atau kegiatan permainan halang rintang.

Draft model permainan halang rintang di atas merupakan draft awal dan dilanjutkan dengan pembuatan video pembelajaran dan buku panduan pelaksanaan. Dalam video pembelajaran dan buku panduan pelaksanaan validator ahli media memberikan masukan sehingga draft produk awal model permainan halang rintang mendapat masukan dari validator.

Berdasarkan hasil masukan validator ahli media, bahwa media pembelajaran yang berupa video pembelajaran yang dikemas dalam *compact disk*

dan buku panduan pelaksanaan harus mencakup kualitas media pembelajaran yang diantaranya:

a. Kualitas materi dan tujuan

Kualitas materi dan tujuan dalam media video pembelajaran permainan halang rintang terdiri dari ketetapan materi dengan tujuan pembelajaran, kesesuaian dengan perkembangan anak, kelengkapan materi tiap kegiatan, kedalaman materi yang diberikan, materi dapat menarik minat atau perhatian anak, dapat digunakan sesuai dengan kemampuan, kesesuaian dengan kondisi anak.

b. Kualitas pembelajaran

Kualitas pembelajaran dalam media video pembelajaran terdiri dari: memberikan kesempatan belajar, memberikan bantuan dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi belajar, memberikan keterkaitan dengan aspek perkembangan lain, memberikan kemudahan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar, meningkatkan kualitas dalam pembelajaran, dapat digunakan untuk mengamati kemampuan anak, memberikan sumbangan dalam proses pembelajaran.

c. Kualitas teknis

Kualitas teknis dalam media video pembelajaran permainan halang rintang yaitu: ketrbacaan teks EYD yang baku, penggunaan kalimat yang jelas dan mudah dipahami, istilah yang digunakan sesuai, kejelasan informasi, kejelasan cetakan, kemenarikkan media ketepatan pemilihan dan komposisi warna, kesesuaian warna cover, kesesuaian ukuran cover, bahan yang digunakan aman, kemudahan penggunaan media, kesesuaian ukuran media, kesesuaian

ukuran objek, dan kejelasan gambar dengan materi kegiatan permianan halang rintang.

b. Video Pembelajaran (*Compact Disk*)

Video pembelajaran dikemas dalam bentuk CD, memiliki fungsi sebagai media audio visual yang digunakan untuk guru dalam memahami dan melaksanakan model permainan halang rintang yang dipandu oleh narator. Video pembelajaran permainan halang rintang ini juga digunakan panduan pembelajaran untuk anak. Guru maupun anak dapat melihat serta mendengar secara langsung bagaimana proses permainan halang rintang sehingga mampu memahami langkah-langkah pembelajaran tersebut. Video yang dikembangkan memiliki komponen sebagai berikut:

1) Struktur dan format video

Struktur dan format dalam video pembelajaran permainan halang rintang ini terdiri dari: nama peneliti beserta instansi pendidikan, judul pengembangan, penjelasan langkah-langkah pembelajaran dan kegiatan tiap pos permainan halang rintang oleh narator dan diperjelas dengan tulisan. Pembelajaran terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti, dan evaluasi pembelajaran. Kegiatan inti dalam permainan halang rintang terdiri dari lima pos kegiatan.

2) Tampilan video

Tampilan dalam video pembelajaran permianan halang rintang ditampilkan dengan huruf tebal dan cetak, ukuran huruf disesuaikan dengan background video, video berisi vieo aktivitas anak pada saat melakukan kegiatan permainan halang rintang.

3) Desain video

Desain dalam video pembelajaran permainan halang rintang terlihat jelas dan bersih, diiringi dengan instrumen musik, ruang dan tata letak tulisan keterangan sesuai.

4) Aspek bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran

Aspek bahasa yang digunakan dalam video pembelajaran permainan halang rintang disesuaikan dengan EYD yang berlaku, sopan, sederhana, jelas, dan mudah dipahami.

c. Buku Panduan Pelaksanaan

Buku panduan pelaksanaan merupakan buku panduan untuk guru dalam memahami model permainan halang rintang, sehingga guru dapat mengimplementasikan secara mandiri model permainan halang rintang dalam proses pembelajaran. Kualitas dari pengembangan buku panduan pelaksanaan ini yaitu sebagai berikut:

1) Struktur dan format penulisan buku panduan memuat:

Struktur dan format penulisan buku panduan memuat judul buku panduan pelaksanaan permainan halang rintang, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, tujuan umum, tujuan khusus, sarana dan prasarana, petunjuk teknis, pelaksanaan kegiatan permainan halang rintang dan indikator keberhasilan.

2) Teknis penulisan buku panduan:

Teknis penulisan buku panduan seperti penggunaan huruf cetak, topik ditulis dengan huruf tebal, perbandingan yang sesuai antara huruf besar dengan

gambar, terdapat gambar kegiatan pembelajaran dengan jelas, kombinasi warna, gambar, serta tulisan harus sesuai.

3) Desain buku panduan:

Desain buku panduan model permainan halang rintang meliputi layout yang menarik, ruang dan tata letak sesuai, background halaman sesuai, kejelasan cetakan, pembagian gambar dengan kegiatan jelas.

4) Aspek kebahasaan dalam buku panduan:

Aspek kebahasaan dalam buku panduan meliputi penggunaan bahasa yang disesuaikan dengan EYD yang berlaku, menggunakan kalimat yang sederhana, jelas, dan mudah untuk dipahami.

B. Hasil Uji Coba Produk

1. Validasi Ahli (Expert Judgment)

Sebelum melakukan uji coba produk model permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar yang telah dikembangkan, maka terlebih dahulu dilakukan validasi oleh ahli (expert judgment) untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan. Ahli materi dalam penelitian ini adalah Dr. Harun, M.Pd, sedangkan untuk ahli media dalam penelitian ini adalah Dr. Sujarwo, M.Pd. Praktisi merupakan guru. Ahli materi memvalidasi instrumen penelitian (observasi) dan komponen isi (materi), ahli media memvalidasi instrumen kelayakan desain produk dari media video pembelajaran (*compact disk*) dan buku panduan pelaksanaan, dan guru memvalidasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran di lapangan.

Para ahli memberikan masukan kelayakan terhadap produk yang dikembangkan dengan cara memvalidasi produk. Hasil dari validasi para ahli ini (baik berdasarkan lembar validasi maupun saran atau komentar) akan menjadi dasar merevisi produk yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi maupun saran dan komentar) akan menjadi dasar merevisi produk yang akan dikembangkan. Validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi produk yang dikembangkan kepada para ahli materi, ahli media dan praktisi. Jumlah penilaian yang diberikan oleh para validator ahli selanjutnya akan dianalisis dengan mengkonservasikan ke skala likert. Berikut ini hasil validasi ahli materi dan ahli media yang telah dilakukan:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi dan Validasi Media

No.	Nama	Skor X	Skor Minimal	Skor Maksimal	Kategori
1.	Dr. Harun, M.Pd	88	22	110	Baik
2.	Dr. Sujarwo, M.Pd	132	30	150	Sangat Baik

Pada tabel diatas menggambarkan bahwa produk model permainan halang rintang mendapatkan skor 88 dari validator ahli materi dan mendapat skor 132 dari validator ahli media. Berdasarkan penelitian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dinyatakan “layak” digunakan.

Sebelum mendapat skor tersebut peneliti menjalani beberapa tahapan revisi diantaranya yaitu memberikan contoh kegiatan berupa gambar serta beberapa tata tulis di buku panduan pelaksanaan, dan mencetak ukuran buku panduan pelaksanaan menjadi ukuran A5, serta merevisi video pembelajaran berupa dubbing, backsound, dan tulisan berupa penjelasan singkat dari kegiatan yang

dilakukan, menyusun isi video pembelajaran dan buku panduan agar menarik dan sesuai kualitas media pembelajaran.

2. Uji Coba Terbatas

Setelah dilakukan validasi awal produk yang dikembangkan maka muncul masukan-masukan yang disampaikan oleh validator ahli materi maupun ahli media secara lisan. Masukkan tersebut dijadikan pedoman revisi dari produk yang dikembangkan kemudian dilakukan uji coba lapangan awal atau uji coba terbatas. Uji coba terbatas penelitian ini dilakukan di TK Nurul Ilmi terhadap 15 anak.

Uji coba terbatas model permainan halang rintang dipandu oleh guru TK Nurul Ilmi yaitu ibu Muslimah, S.Pd. Guru menjelaskan bagaimana model permainan halang rintang dan bagaimana langkah-langkah dalam setiap kegiatan. Sehari sebelum dilakukan penelitian, peneliti memberikan buku panduan pelaksanaan permainan halang rintang kepada guru dan sedikit memberikan penjelasan serta arahan dalam kegiatan permainan halang rintang sebagai gambaran dalam pelaksanaan penelitian.

Bedasarkan hasil dari uji coba terbatas maka dapat dilihat tingkat kebermaknaan model permainan halang rintang untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui hasil validasi materi (guru) dan hasil observasi anak. berikut merupakan hasil validasi praktisi (guru TK Nurul Ilmi) terhadap model permainan halang rintang yang diperoleh kemudian dikonservasikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala likert.

Tabel 7. Hasil Validasi Uji Coba Terbatas

Nama	Skor X	Skor Minimal	Skor Maksimal	Kategori
Muslimah, S.Pd	104	22	110	Sangat Baik

Pada tabel di atas menggambarkan bahwa produk model permainan halang rintang mendapat skor 104 dari validator praktisi. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “sangat baik”. Selanjutnya pemberian saran seperti pada pos melompat sebaiknya menggunakan 3 kardus saja karena agar anak tidak mudah kelelahan.

3. Uji Coba Skala Besar atau Lapangan

Sesudah dilakukan uji coba terbatas maka dilakukan uji coba skala besar. Sebelum melakukan uji coba skala besar maka kekurangan berupa saran dan masukan di uji coba terbatas dilakukan perbaikan sehingga menghasilkan produk model permainan halang rintang yang optimal.

Uji coba skal besar melibatkan 32 anak yang terdiri dari TK TRI DAYA dengan jumlah subjek sebanyak 14 anak, dan TK ABA Pulokadang dengan jumlah subjek sebanyak 18 anak.

Berdasarkan hasil dari uji coba skala besar maka dapat dilihat tingkat kebermanaan model permainan membatik untuk meningkatkan motorik kasar anak melalui hasil validasi materi dan media oleh praktisi (guru) dan hasil observasi anak. Berikut merupakan hasil validasi materi dan media oleh praktisi (guru TK TRI DAYA dan TK ABA Pulokadang) terhadap model permainan halang rintang yang diperoleh kemudian dikonservasikan menjadi data kualitatif dengan menggunakan skala likert.

Tabel 8. Hasil Validasi Uji Coba Lapangan

No.	Nama	Skor Materi	Skor Media	Kategori
1.	Suratini	109	136	Sangat Baik
2.	Suryandari	104	136	Sangat Baik

Pada tabel di atas menggambarkan bahwa produk model permainan halang rintang mendapat skor 109 dan 104 dari kedua validator praktisi. Berdasarkan penilaian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan masuk dalam kategori “Sangat Baik”.

4. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan di TK Pertiwi 49 dan TK Pertiwi 37 Patalan. Jumlah subjek di TK Pertiwi 49 sebanyak 28 anak, dan TK Pertiwi 37 Patalan sebanyak 26 anak dengan jumlah total subjek uji efektivitas sebanyak 54 anak. alasan penenliti memilih TK Pertiwi 49 dan TK Pertiwi 37 Patalan yaitu karena kedua TK tersebut memiliki halaman yang luas serta memiliki jumlah murid yang cukup banyak untuk dijadikan sampel.

Uji efektivitas bertujuan untuk mengetahui efektivitas produk hasil pengembangan. Data yang didapatkan pada uji efektivitas meliputi data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran guna mengukur kemampuan anak dalam permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak. pada proses pelaksanaan kegiatan dan proses observasi penelitian melibatkan satu orang teman yang bertindak sebagai observer.

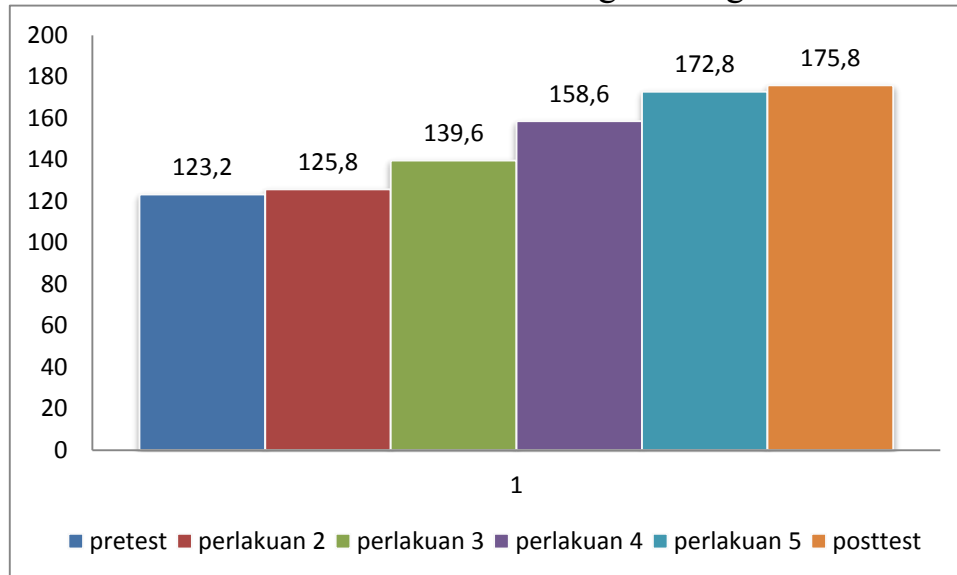
Penilaian terhadap produk pembelajaran yang dikembangkan juga dinilai oleh guru TK Kelompok B yakni Wiwin Avianti, S.Pd dari TK Pertiwi 49 dan Nora Ristyantari, S.Pd dari TK Pertiwi 37 Patalan. Hasil penilaian keduanya

berkategori sama yaitu “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh guru memberikan gambaran bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan.

Uji efektivitas dilaksanakan selama 6 kali perlakuan sudah termasuk pretest dan posttest dalam waktu enam minggu dengan satu kali pertemuan dalam satu minggu. Dalam satu minggu mencakup empat hari dengan dibagi dua TK. Sebelum memulai pembelajaran guru mempelajari video pembelajaran dan buku panduan pelaksanaan permainan halang rintang.

Pada saat awal permainan halang rintang dilakukan pretest terhadap anak yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan awal anak dalam permainan halang rintang. Setelah dilakukan pretest kepada anak, guru memberikan perlakuan lebih dalam penerapan model permainan halang rintang selama berkali-kali hingga skor maksimal anak tercapai. Pada pertemuan ke-6 skor anak sudah mencapai maksimal karena terjadinya peningkatan yang sedikit bahkan hampir sama dari perlakuan ke-5, sehingga peneliti mengambil data posttest pada perlakuan ke-6 yang dinilai oleh observer. Pemberian posttest bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan produk hasil pengembangan dalam proses permainan halang rintang. Berikut hasil pretest dan posttest anak selama kegiatan model permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan anak TK Kelompok B.

Hasil Observasi Uji Efektivitas Model Permainan Halang Rintang



Gambar 5. Hasil Observasi Uji Efektivitas

Berdasarkan hasil analisis statistik pretest dan posttest maka dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan uji homogenitas yang selanjutnya menggunakan uji Paired Sample t- Test.

a) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan terhadap skor pretest dan posttest seluruh subjek yang berjumlah 54 anak.

**Tabel 9. Uji Normalitas Pretest dan Posttest
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		pretest	Posttest
N		54	54
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	2,2889	3,2889
	Std. Deviation	,44581	,45585
Most Extreme Differences	Absolute	,112	,118
	Positive	,112	,118
	Negative	-,109	-,110
Test Statistic		,112	,118
Asymp. Sig. (2-tailed)		,089 ^c	,061 ^c

- a. Test distribution is Normal.
- b. Calculated from data.
- c. Lilliefors Significance Correction.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov. Maka dapat disimpulkan dari uji tersebut diperoleh nilai signifikansi (sig) hasil pretest sebesar 0,089 karena nilai signifikansi $0,089 > 0,05$ maka hasil data pretest berdistribusi normal. Kemudian pada hasil posttest diperoleh nilai signifikansi 0,061, sehingga nilai signifikansi $0,061 > 0,05$ maka data posttest juga berdistribusi normal.

b) Uji Homogenitas

Tabel 10. Uji Homogenitas
Test of Homogeneity of Variances

pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,028	1	106	,867

Berdasarkan hasil uji homogenitas data hasil pretest dan posttest diperoleh nilai signifikansi sebesar $0,867 > 0,05$ maka data pretest dan posttest homogen.

c) Uji-t

Tabel 11. Uji-t Paired Sample Statistics

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	2,2889	54	,44581	,06067
posttest	3,2889	54	,45585	,06203

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	54	,287	,035

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 pretest - posttest	-1,00000	,53834	,07326	-1,14694	-,85306	-13,650	53	,000

Berdasarkan hasil uji perbedaan dua rata-rata antara hasil pretest dan posttest diperoleh t-hitung sebesar 13,650 dengan signifikansi 0,000, karena signifikansi $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil pretest dengan hasil posttest. Hasil posttest lebih baik dibandingkan dengan hasil pretest. Jadi dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

C. Kajian Produk Akhir

Tujuan akhir pada penelitian ini berupa pengembangan model permainan halang rintang untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak TK Kelompok B. Hasil pengembangan produk ini berupa model permainan halang rintang dalam video pembelajaran (*compact disk*) dan buku panduan pelaksanaan. Produk ini dihasilkan berdasarkan perbaikan selama proses pengembangan dari validasi, uji coba dan uji keefektifan model permainan halang rintang. Adapun spesifikasi masing-masing produk yang dikembangkan yaitu:

1. Langkah-langkah Model Permainan Halang Rintang

- a. Langkah-langkah model permainan halang rintang dapat memberikan gambaran pelaksanaan terhadap kegiatan diluar kelas melalui pembelajaran direct instruction

- b. Langkah-langkah model permainan halang rintang dikemas secara sederhana sehingga mudah dipahami dan dilakukan.
- c. Langkah-langkah model permainan halang rintang dikemas dengan urutan sesuai pos 1 sampai pos kegiatan terakhir.

2. Video Pembelajaran

- a. Video pembelajaran memberikan gambaran secara audio visual sehingga mudah dimengerti dan dipelajari dalam pelaksanaan permainan halang rintang dengan bantuan suara narator
- b. Video pembelajaran memperlihatkan kegiatan permainan halang rintang sehingga mudah dipahami guru, dilakukan anak dan media yang digunakan juga disesuaikan dengan kemampuan anak.

3. Buku Panduan Pelaksanaan

- a. Buku panduan pelaksanaan digunakan sebagai pendamping dalam menjelaskan kegiatan permainan halang rintang yang terdapat dalam video pembelajaran.
- b. Buku panduan pelaksanaan menggunakan bahasa yang mudah dimengerti dan dilengkapi dengan contoh gambar permainan halang rintang, sehingga semakin memperjelas buku panduan pelaksanaan permainan halang rintang.